Охотник

ловкий, внимательный, опытный, независимый

Ты охотник, а Темные болота обширны и полны разнообразной дичи. Говорят, что среди глубоких топей встречаются даже чудовищные полозы и крылатые болотные змеи. Бывалый охотник заработает здесь славу и много денег, за шкуры и иные трофеи с болотных тварей. Но помни, что здесь легко можно бесславно сгинуть в топях. И многие охотники сходят с ума от увиденных ими ужасов, а некоторых поглощает Тьма и они начинаю считать единственной достойной добычей людей. Но если ты будешь осторожен и внимателен, то в твоем кошельке всегда будут серебро, а слава будет опережать тебя. Но никогда не забывай оглядываться назад, быть может, ты уже давно из охотника превратился в чью-то дичь, которую заманивают в хитроумную ловушку. И удачной охоты тебе, друг!

Имя (См. Имена и черты)

Внешность

Черты характера Выбери хорошую и плохую (См. Имена и черты)

Темная Цель Что ты ищешь на болотах? Власть? Ответы? Искупление? …?

Темная Страсть В чем твоя слабость? Выпивка? Азартные игры? …?

Темная Предыстория Почему ты бежал и скрываешься на болотах?

Контакт Кто тебя ждет из экспедиций в городе? Ребенок? Любимая? Друг? …?

Распредели 7,5,4,2	Макс	Текущее	Ходы
Стать			Схватка, Запугивание, При смерти
Прыть			Скрытность, Разведка, Скрытая атака, Добыть продовольствие
Нрав			Купить или продать, Переговоры, Обман, Слухи и связи
Ум			Знания, Восприятие, Учет припасов, Поиск пути, Первая помощь

	Макс	Текущее	Состояние
Жизнь	6+Стать		Ранен (<4)
Воля	2+Нрав		Сломлен (<4)
Ноша	5+Стать	Учитывай вес предметов, Запасов, дукатов и провианта	Перегружен (>Макс)
Запасы	10	10 5 Запасы = Вес 1	Иссякли (<4)
Тьма	10	0 Последствия при 2,4,6,8,10	Отмечен Тьмой (>5)

Уровень 1

Опыт 10 опыта = новый уровень

0

Судьба Макс 5

2

Хар	Куб
1-2	d4
3-4	d6
5-6	d8
7-8	d10
9-10	d12

Начальное снаряжение

Испытай d6: 6+ Выбери 4, **3-5** Выбери 3, **1-2** Выбери только 2.

Метательные копья: *1р, d6, Стать, Недалеко, Вес 2.*

Лук степняков: *2р, d8, Прыть, Далеко, Вес 2.*

Тяжелый самострел: *2р, d10, бб1, Прыть, Далеко, Перезарядка, Вес 3.*

Кинжал ловчего: *1р, d4, бб1, Прыть, Вплотную, Статусный, Вес 0.*

Корд *(короткий меч): 1р, d6, Стать, Рядом, Парирование, Вес 1.*

Рогатина *(тяжелое копье с широким наконечником): 2р, d10, Стать, На дистанции, Древковое, Проблемная (громоздкая), Вес 3.*

Тегиляй *(плотный кафтан, набитый пенькой): Легкий доспех, Броня 1, Вес 2.*

Павеза *(прямоугольный щит для защиты от стрел): 1р (также щит может стоят сам, не занимая рук, благодаря упору), +1 Брони (только от стрельбы), Вес 2.*

Инвентарь

Название	Вес	Свойства
Провиант	1	5 Рационов = Вес 1
Дукаты	0	10 дукатов = Вес 1

Начальные ходы

Следопыт – Когда ты выслеживаешь кого-то по следам, **испытай Ум**:

6+ Задай 3 вопроса. **3-5** Задай 2. **1-2** Задай 1 вопрос, но Мастер сделает ход.

- Кого я преследую? Что я о нем знаю?
- Откуда он пришел и куда направляется? Что ему нужно?
- Какие детали я мог не заметить или пропустить?

Вместо одного из вопросов можешь **Создать преимущество** против него (считай как будто у тебя 6+ и не плати цену).

Аркан – У тебя есть аркан (2р, d4, прыть, недалеко, мощное, вес 1). Когда метаешь его, тебе доступны дополнительные выборы на ходе **Схватка**:

- Опутать и остановить цель (одиночных и элитных это только задержит).
- Вытащить союзника из опасности (если это вообще возможно).

Животное-спутник – Выбери свое животное-спутника (действует как наемник):

- Пес: Верность 7, Сноровка 5, Жизнь 10, Цена 3, Ноша 0. Оружие: клыки и лапы (d8, рядом). Броня 1 (шкура). Особый ход: Следопыт.

- Сокол: Верность 6, Сноровка 6, Жизнь 6, Цена 3, Ноша 0. Оружие: когти (d6, рядом). Броня 0. Особый ход: Полет.

- Хорек: Верность 5, Сноровка 5, Жизнь 8, Цена 3, Ноша 0. Оружие: клыки (d6, рядом). Броня 1 (мех). Особый ход: Мелкий и юркий.

Вместо обычных навыков животное владеет 3 навыками из списка: Схватка, Разведка, Скрытая атака, Поиск пути, Добыть продовольствие, Стоять на страже, Восприятие (место), Незаметность.

Кличка и внешний вид животного :

Черты (выбери 2):

Ловушки и западни (ход на привале) – Когда на природе устраиваешь самодельную ловушку (силки, волчью яму, падающее бревно,...) **потрать 1 Запас** и **выбери 2 эффекта**:

- Цель получает d8 урона.
- Ловушка получает свойство Зона.
- Цель обездвижена или замедлена (одиночных это только задержит).
- Ловушка подает сигнал, который хорошо слышно или видно издали.

Когда ловушка срабатывает **испытай Ум**:

6+ Ловушка сработала как и должна. **3-5** Сработал лишь один эффект из двух, выбери какой. **1-2** Западня не удалась. Мастер делает ход.

Новые ходы

Мимо! (1 раз за бой) – **Потрать 1 Волю и испытай Прыть**, чтобы уменьшить урон от атаки по тебе на полученный результат.

Камуфляж (ход на привале) – **Потрать 1 Запас**, чтобы сделать себе камуфляж под текущую местность. Он действует пару дней, если ничто не повредит его. Когда ты прячешься в камуфляже, то тебя можно заметить, только находясь в На дистанции (3-4 шага) от тебя или ближе.

Из костей и желудей (ход в лагере) – Ты опытный охотник и собиратель. Когда ты успешно **Добываешь продовольствие**, то получаешь 1 Запас. Кроме того, ты можешь нести один провиант (5 рационов) не считая его вес.

В яблочко! – Стреляя при 10+ на ходе **Схватка** нанеси урон дважды.

Чутье зверя - **Потрать 1 Волю**, чтобы получить бонус на ход **Восприятие**.

Темный ход

(ты получаешь этот ход, если умер будучи Отмеченным Тьмой, в полночь ты поднимаешься из мертвых)

Волколак - ты стал кровожадным волком-оборотнем. Ночью ты можешь принять форму Зверя, **потратив 1 Волю** (опиши ритуал). В форме Зверя ты не можешь использовать оружие и броню, но получаешь бонус на ход **При смерти**, твои когти считаются оружием (2р, d10, бб1, мощное, рядом), а твоя шкура дает тебе Броню 3. Ты видишь в темноте. Ты большой (см. **Размер имеет значение**) и получаешь бонус на все боевые ходы против тех, кто меньше тебя и не использует древковое оружие. Кроме того, ты можешь съесть жертву (живое, размером с человека) и восстановить себе d8 очка Жизни, но не забывай, что **Тьма сгущается**. Ты можешь общаться со зверями, которые понимают твой рык (волки, рыси, ...), они будут считать тебя вожаком. Однако в этой форме тебя может обуять жажда крови и ярость (работает как свойство Проблемное). Чтобы снова вернуть себе человеческий вид, тебе нужно дождаться рассвета. Твоя обычная внешность тоже меняется: теперь у тебя звериные глаза, а животные воспринимают тебя как дикого зверя (свойство Проблемный).

Если ты опять умираешь не в форме Зверя, то ты получаешь 3 проблемы из списка хода **При смерти** и снова возвращается из мертвых в полночь.